

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep *Emotional Intelligence*

2.1.1 Definisi *Emotional Intelligence*

Menurut Winarti (2012), berpendapat bahwa *emotional intelligence* adalah kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan terhadap frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stress tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati dan berdoa. Tokoh lain, Shapiro berpendapat bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk berhubungan dengan perilaku moral, cara berpikir yang realistis, pemecahan masalah interaksi sosial, emosi diri dan keberhasilan akademik. Definisi golem dan Shapiro menjelaskan bahwa kecerdasan emosional terbentuk dari beberapa aspek keterampilan emosi (Labib, 2015).

Agustin, (2014). menyatakan bahwa “kecerdasan emosi merupakan kemampuan emosi yang meliputi kemampuan untuk mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan impuls, memotivasi diri, mampu mengatur suasana hati, kemampuan berempati dan membina hubungan dengan orang lain”. Kecerdasan emosi dapat menempatkan emosi seseorang pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati. Koordinasi suasana hati adalah inti hubungan sosial yang baik. Apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan suasana hati individu yang lain atau dapat

berempati, orang tersebut akan memiliki tingkat emosionalitas yang baik dan akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam pergaulan sosial serta lingkungannya.

Kecerdasan emosional adalah menghubungkan kemampuan diri kepribadian dalam komunikasi yang efektif dengan memahami emosi orang lain dan kemampuan untuk beradaptasi dengan keadaan emosional mereka Kassymzhanova dan Munn (2013 dalam Zarina, 2016:76). Apabila seseorang yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi maka ia dapat beradaptasi dengan lingkungan dan juga proses dalam hidupnya lebih cepat dan lebih baik, sedangkan orang dengan kecerdasan emosi yang lebih rendah akan cenderung lambat beradaptasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang dalam mengenali dan memahami emosi untuk memotivasi diri sendiri atau orang lain, mengelola emosi diri yang dapat digunakan untuk mengatur pikiran untuk mengambil keputusan yang terbaik, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain, membina hubungan dengan orang lain, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan peribadi dan sosial.

2.1.2 Aspek-Aspek Kecerdasan emosional

Menurut Habsari (2005 dalam Zarina, 2016) menyatakan bahwa orang yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi, memiliki sikap pengendalian diri yang tinggi pula. Ia mampu menghadapi seseorang ataupun sesuatu yang menjengkelkan dan menyebarkan tanpa terpancing emosi. Orang yang demikian mampu untuk memotivasi dirinya agar terus berprestasi. Ia sanggup untuk belajar dan bekerja keras, inisiatif, dan kreatif. Orang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi mampu untuk menghadapi masalah dan sanggup keluar dari masalah dengan sukses, mampu menata perasaannya sendiri dalam segala situasi bahkan yang tidak menguntungkan baginya.

Menurut Goleman (2010, dalam Wulan. 2011) menyatakan bahwa kecerdasan emosional ditandai dengan lima hal diantaranya:

- a. Kesadaran diri adalah mengenali emosi diri sendiri pada saat perasaan itu muncul. Ketidakmampuan untuk menyadari perasaan diri sendiri membuat orang berada di bawah kekuasaan emosi.
- b. Pengendalian diri yaitu setelah mampu menyadari emosi dari dalam diri seseorang akan mengalami kemajuan emosi dengan berkembangannya kemampuan untuk mengendalikan emosinya. Mengendalikan emosi, seseorang mampu beradaptasi dengan perubahan perasaannya baik yang sifatnya positif atau negatif.
- c. Motivasi yaitu kemampuan seseorang untuk menata emosinya, memusatkan perhatian pada perasaan yang positif dan mengesampingkan perasaan yang bersifat negatif.
- d. Mengenali emosi orang lain yaitu kemampuan untuk menyadari dan mengendalikan emosi diri tidak akan lengkap apabila tidak diimbangi dengan kemampuan untuk menyadari emosi dan perasaan dari orang-orang disekelilingnya.
- e. Membina hubungan keterampilan untuk memberikan pengaruh bagi orang lain tersebut. Bentuk pengaruh yang bersifat positif bagi pihak lain misalnya, menawarkan solusi untuk mengatasi persoalan yang sedang dihadapi oleh orang lain tersebut, atau mendukung dan ikut merasakan kebahagiaan yang sedang dirasakan oleh orang lain.

Goleman menyatakan bahwa secara umum ciri-ciri yang mengindikasikan seseorang memiliki kecerdasan emosi adalah mampu memotivasi diri sendiri, bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebihi-

lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar bebas stres tidak melumpuhkan kemampuan berfikir serta berempati dan berdoa. Lebih lanjut Goleman merinci lagi aspek-aspek kecerdasan emosi secara khusus sebagai berikut :

- a. Kesadaran diri, yaitu kemampuan individu yang berfungsi untuk memantau perasaan dari waktu ke waktu, mencermati perasaan yang sesungguhnya menandakan bahwa orang berbeda dalam kekuasaan emosi. Kemampuan mengenali diri sendiri meliputi kesadaran diri.
- b. Mengelola emosi, yaitu kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepas kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang timbul karena kegagalan keterampilan emosi dasar. Orang yang buruk kemampuan dalam ketrampilan ini akan terus menerus bernaung melawan perasaan murung, sementara mereka yang pintar akan dapat bangkit kembali jauh lebih cepat. Kemampuan mengelola emosi meliputi kemampuan penguasaan diri dan kemampuan menenangkan kembali.
- c. Memotivasi diri sendiri, yaitu kemampuan untuk mengatur emosi merupakan alat untuk mencapai tujuan dan sangat penting untuk memotivasi dan menguasai diri. Orang yang memiliki keterampilan ini cenderung jauh lebih produktif dan efektif dalam upaya apapun yang dikerjakannya. Kemampuan ini didasari oleh kemampuan mengendalikan emosi, yaitu menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati. Kemampuan ini meliputi: pengendalian dorongan hati, kekuatan berfikir positif dan optimis.
- d. Empati, kemampuan ini disebut empati, yaitu kemampuan yang bergantung pada kesadaran diri emosional, kemampuan ini merupakan keterampilan dasar dalam bersosial. Orang empatik lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial

tersembunyi yang mengisyaratkan apa yang dibutuhkan orang atau dikehendaki orang lain.

- e. Membina hubungan dengan orang lain. Seni membina hubungan sosial merupakan keterampilan mengelola emosi orang lain, meliputi keterampilan sosial yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan hubungan antar pribadi.

2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosi tidak ditentukan sejak lahir tetapi dapat dilakukan melalui proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi individu menurut Labbaf (2011), yaitu:

- a. Lingkungan keluarga. Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi. Peran serta orang tua sangat dibutuhkan karena orang tua adalah subyek pertama yang perilakunya diidentifikasi, diinternalisasi yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari kepribadian anak. Kecerdasan emosi ini dapat diajarkan pada saat anak masih bayi dengan contoh-contoh ekspresi. Kehidupan emosi yang dipupuk dalam keluarga sangat berguna bagi anak kelak di kemudian hari, sebagai contoh: melatih kebiasaan hidup disiplin dan bertanggung jawab, kemampuan berempati, kepedulian, dan sebagainya. Hal ini akan menjadikan anak menjadi lebih mudah untuk menangani dan menenangkan diri dalam menghadapi permasalahan, sehingga anak-anak dapat berkonsentrasi dengan baik dan tidak memiliki banyak masalah tingkah laku seperti tingkah laku kasar dan negatif.
- b. Lingkungan non keluarga. Dalam hal ini adalah lingkungan masyarakat dan lingkungan penduduk. Kecerdasan emosi ini berkembang sejalan dengan perkembangan fisik dan mental anak. Pembelajaran ini biasanya ditunjukkan

dalam aktivitas bermain anak seperti bermain peran. Anak berperan sebagai individu di luar dirinya dengan emosi yang menyertainya sehingga anak akan mulai belajar mengerti keadaan orang lain. Pengembangan kecerdasan emosi dapat ditingkatkan melalui berbagai macam bentuk pelatihan diantaranya adalah pelatihan asertivitas, empati dan masih banyak lagi bentuk pelatihan yang lainnya.

Sedangkan menurut Petrides dalam Amatillah (2017), faktor kecerdasan emosional dikemukakan sebagai berikut :

- a. *Emotionality* (Emosionalitas) Berhubungan dengan perasaan diri sendiri dan orang lain. Individu dengan skor tinggi pada faktor ini dapat merasakan dan mengekspresikan emosinya dan menggunakan sifat-sifat tersebut untuk mengembangkan dan mempertahankan hubungan dekat dengan orang lain. Namun, individu dengan skor rendah pada faktor ini akan sulit untuk mengenali keadaan emosional dalam diri mereka dan sulit untuk mengekspresikan perasaannya kepada orang lain yang menyebabkan hubungan yang kurang bermanfaat. Faktor ini terdiri dari persepsi emosi pada diri sendiri dan orang lain, ekspresi emosi, sifat empati, dan keterampilan dalam membina hubungan dengan orang lain.
- b. *Self-control* (Kontrol Diri) Berhubungan dengan tindakan kontrol atas dorongan dan keinginan. Individu yang memiliki skor tinggi pada faktor ini memiliki kontrol atas dorongan dan keinginan mereka, selain mengontrol impuls yang ada dalam diri mereka juga baik dalam mengatur tekanan eksternal dan stress. Individu tersebut tidak gampang tertekan atau terlalu ekspresif. Pada individu yang memiliki skor rendah akan cenderung melakukan perilaku impulsive dan kesulitan dalam mengelola stress.

- c. *Sociability* (Keramahan) Berhubungan dengan hubungan sosial dan pengaruh sosial. Berfokus bahwa individu sebagai agen dalam konteks sosial, bukan pada hubungan pribadi dengan keluarga dan teman dekat. Individu yang memiliki skor tinggi lebih baik dalam interaksi sosialnya, mereka merupakan pendengar yang baik dan dapat berkomunikasi secara percaya diri dengan orang-orang dari latar belakang yang berbeda. Individu dengan skor rendah merasa kurang dapat mempengaruhi emosi orang lain dan cenderung kurang baik dalam menjadi negosiator dan membentuk jaringan. Mereka tidak yakin apa yang harus dikatakan dan dilakukan di situasi sosial sehingga sering muncul menjadi pribadi yang pemalu dan pendiam.
- d. *Well-being* (Kesejahteraan) Berhubungan dengan kesejahteraan dari masa lalu dan harapan di masa depan. Individu dengan skor tinggi akan merasa positif, bahagia, dan terpenuhi. Sebaliknya, pada individu dengan skor rendah akan cenderung memiliki harga diri yang rendah dan merasa kecewa dengan kehidupannya.

2.1.4 Pengukuran kecerdasan emosi

Pengukuran tingkat kecerdasan emosional menggunakan kuesioner *emotional intelligence*, sebagai berikut :

- a. Kesadaran Diri
1. Saya tahu alasan yang membuat saya sedih
 2. Saya tahu peristiwa-peristiwa apa yang membuat saya senang
 3. Saya merasa senang ketika saya mendapatkan apa yang saya inginkan
 4. Saya bisa menghadapi perasaan saya sendiri saat menghadapi masalah
 5. Saya tidak bisa menyelesaikan pekerjaan saat marah
 6. Saya sulit merupakan masalah yang tidak menyenangkan

7. Saya meragukan kemampuan diri saya sendiri
8. Saya dapat dengan cepat menyadari kesenangan yang terjadi pada diri saya
9. Saya mengakui ada kelemahan dan kekuatan pada diri saya sendiri
10. Sulit bagi saya untuk dapat mengetahui penyebab dari kekecewaan yang saya rasakan

b. Mengelola Emosi Diri

1. Saya sadar saat saya sedang marah
2. Saya selalu tenang ketika menghadapi masalah
3. Saya tetap bersikap positif dalam situasi apapun
4. Saya tidak tenang ketika menghadapi masalah
5. Ketika teman menghina saya, saya akan marah dan membalasnya
6. Saya ragu untuk bertindak dan mengambil peluang
7. Meskipun saya bermain *Game Online* saya tetap mengerjakan tugas kuliah dengan baik
8. Ketika saya tersinggung karena ucapan teman saya bisa menahan diri
9. Rasa kesal akan muncul ketika teman membatalkan janji untuk pergi bersama saya
10. Saya belum bisa mengelola emosi saya meski dalam keadaan penuh tekanan dalam masalah

c. Memotivasi Diri

1. Saya akan konsisten dengan janji saya sendiri
2. Nilai mata kuliah yang rendah memicu saya untuk giat belajar
3. Saya akan bermain *Game Online* jika mengalami banyak masalah
4. Ketika saya sedang menghadapi ujian saya tidak dapat menahan keinginan untuk bermain *Game Online*

5. Ketika mengalami kegagalan dalam ujian saya akan berusaha memperbaiki
6. Ketika ada tugas kuliah saya malas mengerjakan dan justru bermain *Game Online*

d. Empati

1. Saya tahu bagaimana cara menolong teman yang sedang mengalami permasalahan
2. Saya berusaha memahami segala sesuatu yang terjadi pada teman saya saat mengalami kesedihan
3. Saya berusaha memahami segala sesuatu yang terjadi pada teman saya saat mengalami kesulitan
4. Ketika teman saya bercerita saya mendengarkan dengan penuh perhatian
5. Saya tidak merasakan bahagia saat teman saya ikut bermain *Game Online* bersama saya
6. Jika teman saya sedih ketika mendapatkan nilai ujian yang buruk, tidak penting bagi saya untuk peduli padanya
7. Saya tidak begitu perhatian terhadap suasana hati orang lain atau isyarat yang ditunjukkan oleh orang lain

e. Membina Hubungan dengan Orang Lain

1. Saya sering melakukan diskusi dengan teman untuk menyelesaikan suatu masalah dalam permainan *Game Online*
2. Saya merasa senang menyelesaikan misi dalam *Game Online* bersama teman-teman
3. Saya membangun dan memelihara hubungan yang erat kepada teman sekelas saya
4. Saya selalu siap ketika harus melakukan presentasi didepan kelas

5. Saya termasuk orang yang sulit untuk bergaul dengan orang lain
6. Saya merasa malas harus bekerjasama dengan orang lain ketika bermain *Game Online*
7. Saya enggan untuk memulai percakapan terlebih dahulu dengan orang yang belum saya kenal
8. Saya lebih senang bekerjasama dalam bermain *Game Online* daripada sendiri
9. Saya tidak dapat menerima pikiran orang lain jika berbeda dengan pemikiran saya
10. Saya malas mengikuti kegiatan sosial yang ada di sekitar lingkungan saya

2.1.5 Perkembangan emosional pada anak

Perkembangan emosi yang muncul pada setiap anak pasti berbeda antara anak satu dengan yang lainnya. Ini disebabkan karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Hurlock (2012), sedikitnya ada dua faktor yang memengaruhi emosi anak, yaitu peran kematangan dan peran belajar (Susanto, 2014). Perkembangan emosional berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Ada empat komponen yang harus di tumbuh kembangkan pada anak usia dini agar mereka memiliki kecerdasan emosional. Kelima komponen tersebut antara lain (Wiyani, 2014):

- a. Kemampuan mengenali emosi diri Kemampuan mengenali emosi diri adalah kesadaran diri dalam mengenali perasaan-perasaannya suatu itu terjadi dari waktu ke waktu dalam kehidupannya. Pada usia 3-6 tahun, anak usia dini mulai bisa mengenali penyebab munculnya suatu perasaan dan konsekuensi dari munculnya perasaan tersebut.

- b. Kemampuan mengatur emosi diri Kemampuan mengatur emosi diri merupakan kemampuan untuk menangani perasaan agar perasaan dapat terungkap dengan tepat. Pada usia 3-6 tahun mulai muncul pada diri anak perbaikan strategi kognitif untuk mengatur emosinya. Hal itu bisa dilakukan karena pada usia tersebut anak sudah mulai mengenali penyebab munculnya suatu perasaan dan konsekuensi dari munculnya perasaan tersebut.
- c. Kemampuan mengenali emosi orang lain Kemampuan mengenali emosi orang lain disebut dengan empati, yaitu kemampuan memahami perasaan orang lain serta mengomunikasikan pemahaman tersebut kepada orang yang bersangkutan. Kemampuan empati pada anak akan semakin berkembang maksimal di usia 4-5 tahun. Pada usia tersebut anak dapat mengembangkan pengertian yang lebih dalam terhadap keadaan emosi orang lain sejalan dengan meningkatnya kemampuan kognitif yang mereka miliki.

Macam-macam kecerdasan emosional pada anak usia dini yang dapat diamati sesuai dengan perkembangan emosional anak yakni (Beaty, 2013):

- a. Melepaskan perasaan stress dengan cara yang sesuai.
- b. Mengungkapkan kemarahan dalam kata-kata ketimbang tindakan negatif.
- c. Bisa tenang dalam situasi sulit atau berbahaya.
- d. Mengatasi perasaan sedih dengan cara yang tepat.
- e. Menangani situasi mengejutkan dengan kontrol.
- f. Menunjukkan kesukaan, kasih sayang dan cinta terhadap orang lain.
- g. Menunjukkan minat, perhatian dalam kegiatan ruang kelas.
- h. Tersenyum, terlihat bahagia sepanjang waktu.

2.1.6 Perkembangan emosional pada remaja

Stanley Hall (dalam Santrock, 2012) mengatakan bahwa masa remaja adalah periode storm and stress atau “badai dan tekanan”, suatu masa dimana ketegangan emosi meninggi sebagai akibat dari perubahan fisik dan hormon. Pada masa ini emosi sering tampak sangat kuat, tidak terkendali dan berkesan irasional. Ini membuat remaja seringkali dihadapkan dalam berbagai masalah interaksional dengan orang lain, untuk itu remaja hendaknya memiliki kecerdasan emosi. Kecerdasan emosi sangat dibutuhkan oleh seorang remaja, karena dapat dijadikan pondasi untuk mengatasi segala kesulitan yang dihadapi remaja utamanya dalam berhubungan sosial dengan masyarakat. Kecerdasan emosi tidak terbentuk dengan sendirinya tetapi didapat melalui proses yang panjang. Proses ini berawal dari lingkungan sosial yang terkecil, yaitu keluarga. kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama untuk mempelajari emosi, jadi dapat dikatakan bahwa orang tua memiliki peran dalam membantu terbentuknya kecerdasan emosi remaja.

Perkembangan emosi diperlukan individu dalam interaksi dengan lingkungan sosialnya. Sejak usia kanak-kanak kecerdasan emosi sudah diperlukan untuk mengembangkan kemampuan penyesuaian sosio-emosional (Basaria, 2019). Pada usia remaja, kecerdasan emosional memiliki peran dalam kemampuan beradaptasi secara psikologis. Kecerdasan emosi yang dimiliki seorang remaja dapat digunakan untuk memodifikasi pilihan dan kemampuan pada mekanisme mengatasi masalah (Dinie, 2017).

2.1.7 Perkembangan emosional pada orang dewasa

Menurut Bernadet maress, (2014). Standar kedewasaan manusia atas dasar nilai emosi, intelektual dan juga nilai spiritual seperti:

- a. Intelektual

Dari segi tersebut bisa dikatakan dewasa dilihat dari kemampuan pembentukan pendirian yang artinya seseorang harus memiliki pendirian atau prinsip jelas sehingga tidak akan mudah goyah yang menuntut seseorang untuk bersikap. Namun pendapat orang lain tetap harus diperhatikan meski tidak berpegang dalam pendapat tersebut. Kemampuan untuk mengambil keputusan sendiri secara tegas dan bebas atas dasar bukti, alasan, nasihat dan bertanggung jawab dengan semua keputusan. Dengan ini maka individu tidak akan merasa bingung jika sedang menghadapi masalah namun terlebih dahulu akan dianalisis beberapa sebabnya supaya bisa ditemukan cara penyelesaian terbaik.

b. Emosional

Seseorang dikatakan sebagai orang dewasa secara emosional terlihat dari kemampuan dalam menerima emosi dan juga bagaimana menguasai emosi tersebut dengan sewajarnya sekaligus cara meluapkan emosi dengan baik. Ini mengartikan semua bentuk emosi yang dialami tetap harus bisa dikuasai dan dikelola dengan sangat baik tanpa diikuti dengan rasa gelisah serta takut. Seseorang bisa mengontrol emosi jika tidak sampai merugikan orang lain dan darisini bisa terlihat jika orang dewasa juga memiliki kecerdasan emosi yang cukup tinggi.

c. Spiritual

Dari hal ini bisa terlihat jika cara berkeyakinan sendiri tidaklah sempit. Seseorang bisa bergaul sekaligus membina hubungan dengan baik bersama orang lain yang memiliki keyakinan berbeda. Jika seseorang sudah mencapai hal tersebut seperti bisa mencintai orang lain tanpa harus memberi batasan pada agama, ras, suku atau golongan, maka sudah bisa

dikatakan sebagai orang dewasa dalam hal emosi atau sudah memahami menahan emosi yang belum tentu dimiliki seseorang dengan umur lebih tua. Seseorang bisa dikatakan dewasa secara emosional dari kemampuan mereka dalam menerima emosi sekaligus menguasainya secara wajar sehingga tetap bisa menguasai sekaligus mengelola dengan baik.

2.2 Konsep *Game Online*

2.2.1 Definisi *Game Online*

Game Online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings, 2012). *Game Online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game Online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *Game Online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi pengguna *Game Online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *Game Online* (Pratiwi, 2012)

Game Online didefinisikan sebagai permainan berbasis komputer yang dimainkan melalui internet termasuk PC (*Personal Computer*), *console*, dan *wireless game*. Menurut Young (2011) *Game Online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN* atau internet) sebagai medianya. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. *Game* atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. *Game Online* adalah

permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (internet).

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2012 dalam Misnawati, 2016), *Game Online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Dalam pengertian yang luas *game* berarti hiburan. *Game* juga merujuk pada pengertian sebagai kelincahan intelektual (*intellectual playability*). Sementara kata *game* bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Game Online* adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game Online* merupakan suatu bentuk permainan yang berbasis elektronik dan visual. *Game Online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.

2.2.2 Faktor – Faktor Penyebab Seseorang Bermain *Game Online*

Menurut Yee (2013), Terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *Game Online* sebagai berikut :

1. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
2. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain

3. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
4. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia nyata hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stres dan masalah di kehidupan nyata.
5. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan symbol kekuasaan.

Dari uraian diatas maka faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *Game Online* adalah *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *Game Online* untuk menghindar dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual).

2.2.3 Dampak *Game Online*

Dampak *Game Online* Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Game Online* menimbulkan dampak positif dan negatif bagi pemainnya. Berikut dampak positif dan negatif bagi para pengguna *Game Online* :

- a. Dampak positif *Game Online* merupakan dampak yang ditimbulkan dari *Game Online* yang memberikan akibat positif dari penggunaannya. Berikut beberapa hal positif yang dapat ditimbulkan dari bermain *Game Online* :

- a) *Game Online* membuat pintar Penelitian di Manchester University dan Central Lanchashire University membuktikan bahwa seorang *gamer* yang bermain 28 jam perminggu atau 2,5 jam/hari memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.
 - b) Meningkatkan Konsentrasi Keya & Bryce (2012) menemukan bahwa *gamer* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.
 - c) Memiliki ketajaman mata lebih cepat Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game action* secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat dari pada mereka yang tidak bermain *game*.
 - d) Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita sama juga halnya dengan belajar, bermain *game* yang tidak berlebihan juga dapat meningkatkan kinerja otak dan bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan membaca buku.
 - e) Meningkatkan kemampuan membaca psikolog di Finland University menyatakan bahwa *game* dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka.
 - f) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris Penelitian di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang pintar berbahasa Inggris di sekolah ataupun di Universitas tanpa melakukan kursus adalah mereka yang bermain *game* (Nani, 2013)
- b. Dampak Negatif *Game Online* Berikut beberapa dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain *Game Online* yang berlebihan bagi pengguna *Game Online*:

- a) Masalah psikologi Pengguna *Game Online* yang mengandung kekerasan dan agresi menunjukkan bahwa dengan paparan singkat (misal 25-30 menit) game kekerasan saat bermain dapat mengakibatkan peningkatan pikiran dan tindakan agresif (Bailey, West, & Anderson, 2011). Selain itu penggunaan *Game Online* yang berlebihan dapat menyebabkan perilaku anti sosial, penurunan interaksi sosial dan penurunan empati. Penelitian menyimpulkan bahwa setelah seseorang bermain *Game Online* yang mengandung kekerasan, pemain menunjukkan adanya penurunan yang signifikan dalam aliran darah otak di korteks prefrontal dorsolateral, korteks temporal, anterior *cingulate cortex* dan *gyrus fusiform*. *Game* yang mengandung kekerasan juga berkontribusi meningkatkan stres. Pemain game yang mengandung kekerasan memiliki tingkat koherensi jantung yang lebih rendah dan tingkat agresi yang lebih tinggi dibandingkan pemain game non kekerasan.
- b) Menyebabkan gangguan muskuloskeletal Sebuah study yang melibatkan remaja pengguna game komputer dan gejala muskuloskeletal, menyatakan bahwa penggunaan komputer sehari-hari 3 jam atau dapat meningkatkan risiko nyeri pada bagian punggung bawah, cedera tendon (tendinosis) dari tangan dan pergelangan tangan.
- c) Gangguan Penglihatan (*Computer vision Syndrome*) Penggunaan game komputer yang berlebihan dapat menyebabkan ketegangan mata, sakitmata, sakit kepala, pusing, dan kemungkinan muntah karena terlalu lama berfokus pada layar komputer.

- d) Menyebabkan perilaku kecanduan game Secara Umum kecanduan adalah hal yang kompleks, dalam definisi terakhir kecanduan dibatasi untuk obat-obatan dan konsumsi alkohol, namun baru-baru ini kecanduan diperluas lagi pada perilaku seperti olahraga, seks, perjudian, video *game* dan internet. Kecanduan *game* merupakan aktivitas bermain *Game Online* yang dilakukan secara berlebihan yang dapat membawa pengaruh negatif pada anak (Sanditaria, 2011). Frekuensi bermain *Game Online* dikatakan tidak pernah jika kurang dari 2 jam, kadang-kadang 2-4, sering jika 4-6 jam, selalu lebih dari 6 jam. dan tinggi jika menurut Panjaitan (2014).
- e) Mempengaruhi Kecerdasan Emosional Menurut penelitian (Margarani & Shafiee, 2013), yang dilakukan kepada 201 mahasiswa yang berada di Iran, bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan *Game Online* mempengaruhi tingkat kecerdasan emosional.

2.2.4 Jenis-jenis *Game Online*

a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleksi, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy, DotA*.

d. *Cross-platform online play*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi online. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun *Xbox 360*.

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Sebuah permainan *Game Online* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi *scripting* HTML (*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *Java*

menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browsergames yang baru menggunakan teknologi web seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

f. *Simulation games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *lifesimulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulationgames*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

g. *Massively multiplayer online games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

Online game adalah *game* yang terkoneksi dengan jaringan internet. *Online game* yang paling sering dimainkan oleh *gamers* di seluruh dunia adalah MMOG (*massively multiplayer online game*). MMOG terbagi lagi dalam beberapa jenis permainan, antara

lain MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*), MMORTS (*massively multiplayer online real time strategy*), dan lain-lain (Puspito & Ananta, 2009:2). Beberapa jenis MMOG antara lain : MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*): *Ragnarok, Seal*, MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) : *WarCraft, DotA, mobile legend* MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) : *Counter Strike, Rising Force*, dan *Perfecct Wars* (Yanto, 2011).

2.3 Mahasiswa

2.3.1 Definisi Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas (Hartaji, 2012).

Menurut Siswoyo (2013) mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pematangan pendirian hidup (Yusuf, 2012).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa ialah seorang peserta didik berusia 18 sampai 25 tahun yang terdaftar dan menjalani

pendidikannya di perguruan tinggi baik dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas. Sedangkan dalam penelitian ini, subyek yang digunakan ialah dua mahasiswa yang berusia 23 tahun dan masih tercatat sebagai mahasiswa aktif.

2.3.2 Karakteristik Perkembangan Mahasiswa

Seperti halnya transisi dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama yang melibatkan perubahan dan kemungkinan stres, begitu pula masa transisi dari sekolah menengah atas menuju universitas. Dalam banyak hal, terdapat perubahan yang sama dalam dua transisi itu. Transisi ini melibatkan gerakan menuju satu struktur sekolah yang lebih besar dan tidak bersifat pribadi, seperti interaksi dengan kelompok sebaya dari daerah yang lebih beragam dan peningkatan perhatian pada prestasi dan penilaiannya (Santrock, 2012)

Perguruan tinggi dapat menjadi masa penemuan intelektual dan pertumbuhan kepribadian. Mahasiswa berubah saat merespon terhadap kurikulum yang menawarkan wawasan dan cara berpikir baru seperti; terhadap mahasiswa lain yang berbeda dalam soal pandangan dan nilai, terhadap kultur mahasiswa yang berbeda dengan kultur pada umumnya, dan terhadap anggota fakultas yang memberikan model baru. Pilihan perguruan tinggi dapat mewakili pengejaran terhadap hasrat yang menggebu atau awal dari karir masa depan (Papalia, 2008)

Ciri-ciri perkembangan remaja lanjut atau remaja akhir (usia 18 sampai 21 tahun) dapat dilihat dalam tugas-tugas perkembangan yaitu (Gunarsa, 2012);

- a. Menerima keadaan fisiknya; perubahan fisiologis dan organis yang sedemikian hebat pada tahun-tahun sebelumnya, pada masa remaja akhir sudah lebih tenang. Struktur dan penampilan fisik sudah menetap dan harus diterima sebagaimana adanya. Kekecewaan karena kondisi fisik

tertentu tidak lagi mengganggu dan sedikit demi sedikit mulai menerima keadaannya.

- b. Memperoleh kebebasan emosional; masa remaja akhir sedang pada masa proses melepaskan diri dari ketergantungan secara emosional dari orang yang dekat dalam hidupnya (orangtua). Kehidupan emosi yang sebelumnya banyak mendominasi sikap dan tindakannya mulai terintegrasi dengan fungsi-fungsi lain sehingga lebih stabil dan lebih terkendali. Dia mampu mengungkapkan pendapat dan perasaannya dengan sikap yang sesuai dengan lingkungan dan kebebasan emosionalnya.
- c. Mampu bergaul; dia mulai mengembangkan kemampuan mengadakan hubungan sosial baik dengan teman sebaya maupun orang lain yang berbeda tingkat kematangan sosialnya. Dia mampu menyesuaikan dan memperlihatkan kemampuan bersosialisasi dalam tingkat kematangan sesuai dengan norma sosial yang ada.
- d. Menemukan model untuk identifikasi; dalam proses ke arah kematangan pribadi, tokoh identifikasi sering kali menjadi faktor penting, tanpa tokoh identifikasi timbul kekaburan akan model yang ingin ditiru dan memberikan pengarahan bagaimana bertingkah laku dan bersikap sebaik-baiknya.
- e. Mengetahui dan menerima kemampuan sendiri; pengertian dan penilaian yang objektif mengenai keadaan diri sendiri mulai terpujuk. Kekurangan dan kegagalan yang bersumber pada keadaan kemampuan tidak lagi mengganggu berfungsinya kepribadian dan menghambat prestasi yang ingin dicapai.

- f. Memperkuat penguasaan diri atas dasar skala nilai dan norma; nilai pribadi yang tadinya menjadi norma dalam melakukan sesuatu tindakan bergeser ke arah penyesuaian terhadap norma di luar dirinya. Baik yang berhubungan dengan nilai sosial ataupun nilai moral. Nilai pribadi adakalanya harus disesuaikan dengan nilai-nilai umum (positif) yang berlaku dilingkungannya.
- g. Meninggalkan reaksi dan cara penyesuaian kekanak-kanakan; dunia remaja mulai ditinggalkan dan dihadapannya terbentang dunia dewasa yang akan dimasuki. Ketergantungan secara psikis mulai ditinggalkan dan ia mampu mengurus dan menentukan sendiri. Dapat dikatakan masa ini ialah masa persiapan ke arah tahapan perkembangan berikutnya yakni masa dewasa muda.

Apabila telah selesai masa remaja ini, masa selanjutnya ialah jenjang kedewasaan. Sebagai fase perkembangan, seseorang yang telah memiliki corak dan bentuk kepribadian tersendiri. Menurut Langeveld (dalam Ahmadi & Sholeh, 2010) ciri-ciri kedewasaan seseorang antara lain;

- a. Dapat berdiri sendiri dalam kehidupannya. Ia tidak selalu minta pertolongan orang lain dan jika ada bantuan orang lain tetap ada pada tanggung jawabnya dalam menyelesaikan tugas-tugas hidup.
- b. Dapat bertanggung jawab dalam arti sebenarnya terutama moral.
- c. Memiliki sifat-sifat yang konstruktif terhadap masyarakat dimana ia berada.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakteristik mahasiswa ialah pada penampilan fisik tidak lagi mengganggu aktifitas dikampus, mulai memiliki intelektualitas yang tinggi dan kecerdasan berpikir yang matang untuk masa

depannya, memiliki kebebasan emosional untuk memiliki pergaulan dan menentukan kepribadiannya. Mahasiswa juga ingin meningkatkan prestasi dikampus, memiliki tanggung jawab dan kemandirian dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah, serta mulai memikirkan nilai dan norma-norma di lingkungan kampus maupun di lingkungan masyarakat dimana dia berada.

